O objetivo final desta atividade é desenvolver, utilizando a linguagem C, um jogo de palavras baseado no Wordle (https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html) ou as suas variações como Letreco (https://www.gabtoschi.com/letreco/), Termo (https://term.ooo/) entre outros. Funcionalidades do jogo:

O jogo deverá:

• escolher randomicamente uma palavra de 5 caracteres disponibilizada no arquivo em anexo a esta atividade. Inicialmente esta palavra não deve ser apresentada ao usuário;

• solicitar que o usuário insira uma palavra de 5 letras (sem o uso de caracteres especiais); • verificar se a palavra é válida (Estar contida no dicionário disponibilizado). Caso seja inválida, não contar a tentativa, informar o usuário e solicitar que tente novamente;

• verificar os caracteres que pertencem a ambas as palavras, indicar de alguma forma (de preferência por cor), quais caracteres da palavra digitada pelo usuário existem na palavra sorteada e estão na posição errada, existem na palavra sorteada e estão na posição correta, não existem na palavra sorteada;

• contabilizar a tentativa do usuário;

• verificar se a quantidade de tentativas é igual ao limite de tentativas disponíveis (de 6 a 10 por opção do grupo) ou se o usuário ganhou o jogo (palavra exatamente igual a sorteada);

• informar o usuário se ele ganhou ou perdeu o jogo, a quantidade de tentativas realizadas e qual era a palavra sorteada;

• oferecer a opção de iniciar um novo jogo (com outra palavra) ou sair;

Sobre o dicionário de palavras: Uma vez que o arquivo “dicionario.h” tenha sido incluído no arquivo principal, todo o seu conteúdo estará disponível dentro do arquivo principal. Tanto a variável com o tamanho do dicionário, quanto o próprio dicionário estarão disponíveis. Segue exemplo de como acessar uma palavra aleatória do dicionário, tanto com o uso de ponteiros quanto com o uso apenas de um índice.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Para imprimir caracteres coloridos: Para imprimir o texto colorido, é necessário utilizar alguns caracteres especiais. Os códigos das principais cores estão disponíveis no arquivo “dicionario.h”. Segue exemplo de como utilizá-los.

Texto

Descrição gerada automaticamente

Saída

Texto

Descrição gerada automaticamente